**Fişă de lucru**

* **Aplicaţii de tip consolă care utilizează tipuri de date, operatori, expresii şi operaţii de citire/scriere la dispozitive standard:**

1. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care să afişeze pe ecran mesajul: “Rezolva te rog fişa de lucru!”.
2. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă în care declaraţi 5 variabile (de diferite tipuri: string, char, int, decimal, ushort), le atribuiţi valori şi le afişaţi pe ecran.
3. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care să afişeze pe ecran mesaje şi să se citească pe rând informaţii despre utilizator: nume (şir de caractere), iniţiala tatalui (caracter), prenume (şir de caractere), vârsta (număr natural), clasa (şir de caractere), media anuală de anul trecut (număr cu virgulă), stă în gazdă/internat sau nu (valori true sau false).

Să se afişeze la final toate informaţiile ca în exemplul următor.

Ex.: ”Salut ! Ma numesc x , am varsta y si sunt în clasa z. Anul trecut am avut media generală anuală m. Stau/ Nu stau in internat/gazda. ”

1. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care:
   1. citeşte de la tastatură două valori numerice a şi b şi afişează restul împărţirii lui a la b
   2. citeşte de la tastatură două valori logice a şi b şi afişează (fără a folosi structura de control IF) true dacă ambele sunt adevărate şi false altfel
2. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care:
   1. citeşte de la tastatură un caracter şi afişează un mesaj care ne spune dacă e literă sau cifră. Dacă e literă se va specifica şi dacă e mare sau mică.
   2. citeşte de la tastatură un caracter şi afişează un mesaj care ne spune dacă e vocală sau nu. (Indicaţie: folosiţi metoda Contains pentru string).

**Fişă de lucru**

* **Aplicaţii de tip consolă care utilizează tipuri de date, operatori, expresii şi operaţii de citire/scriere la dispozitive standard:**

1. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care să afişeze pe ecran mesajul: “Rezolva te rog fişa de lucru!”.
2. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă în care declaraţi 5 variabile (de diferite tipuri: string, char, int, decimal, ushort), le atribuiţi valori şi le afişaţi pe ecran.
3. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care să afişeze pe ecran mesaje şi să se citească pe rând informaţii despre utilizator: nume (şir de caractere), iniţiala tatalui (caracter), prenume (şir de caractere), vârsta (număr natural), clasa (şir de caractere), media anuală de anul trecut (număr cu virgulă), stă în gazdă/internat sau nu (valori true sau false).

Să se afişeze la final toate informaţiile ca în exemplul următor.

Ex.: ”Salut ! Ma numesc x , am varsta y si sunt în clasa z. Anul trecut am avut media generală anuală m. Stau/ Nu stau in internat/gazda. ”

1. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care:
   1. citeşte de la tastatură două valori numerice a şi b şi afişează restul împărţirii lui a la b
   2. citeşte de la tastatură două valori logice a şi b şi afişează (fără a folosi structura de control IF) true dacă ambele sunt adevărate şi false altfel
2. Realizaţi o aplicaţie de tip consolă care:
   1. citeşte de la tastatură un caracter şi afişează un mesaj care ne spune dacă e literă sau cifră. Dacă e literă se va specifica şi dacă e mare sau mică.
   2. citeşte de la tastatură un caracter şi afişează un mesaj care ne spune dacă e vocală sau nu. (Indicaţie: folosiţi metoda Contains pentru string).